Das Spectrum-User-Club Magazin

"Wie soll ich nur leben ohne
meine SUC-SESSION ??"

Highlights diesen Monat :

- Jahresstatistik 1996
- News rund um den Spectrum

AUSGABE
03
(156)
März '97

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Kompakt Servis	10
Vorwort	3	Statistik	11
Leserbriefe	3	Programmtips	12
Frage & Antwort	5	PD-ZONE	15
News in Kürze	8	Programmtests	16
Neuigkeiten vom MB 02	8	Demo-Ecke	18
Software aus Russland	9		

Die SUC-Mitgliederliste folgt im nächsten Monat. Dazu: Neue Programme, mehr zur Umfrage!

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus oder MB 02 bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Rainäckerstr. 4, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/731026 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft kostet pro Jahr 50,00 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5,00 DM pro Monat. Eine einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 60050101 Landesgirokasse Stuttgart unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Genhodder 19,
41179 Mönchengladbach, 02161/57114
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

VORWORT

Liebe Leser,
die SUC-SESSION gibt es jetzt schon über 3 Jahre. Jahre in denen wir doch glauben, uns ständig verbessert zu haben. Es gab immer wieder Lücken und auch Leute, die in diese Lücken gesprungen sind. Der Spectrum lebt also und vor allem die Spectrum-Szene. Dennoch ist jeder zur Mitarbeit aufgerufen und wenn wir zu irgendwelchen Themen um Kommentare bitten, so sollte es nicht bei NULL Resonanz bleiben. Weder zum Spectrum-Treffen noch zur Umgestaltung der SUC-SESSION kam ein Kommentar. Nicht gerade Ermutigend. Damit wäre das Thema Spectrum-Treffen erstmal erledigt, oder ist jemand anderer Meinung. Der geplante Termin ist der 15. November. Noch in weiter Ferne, aber wir wollen früh planen. Also bitte, schreibt uns endlich was ihr davon haltet, denn wenn kein Interesse da ist, brauchen wir uns keine Gedanken mehr machen.
Zumindest ein Regionaltreffen wird auf jeden Fall stattfinden. Wir werden die Personen in unserem Umkreis dann direkt informieren. Wenn jemand außerhalb des Raums Stuttgart näheres erfahren will, sollte er sich bei Thomas melden.
So, dann warten wir mal die Reaktion auf dieses Info ab.

FRED + THOMAS

LESERBRIEFE

Den Anfang macht wieder mal unser allseits beliebter Freund aus Österreich, Leszek:

Hallo Thomas, Fred, alle sonstigen,
endlich ist es soweit, ich habe Arbeit. Das Mag wird weitererscheinen, ich kann aber nur an Sonntagen daran arbeiten. Alleine schaffe ich es kaum, alle Artikelfiles zu schreiben.
Zwei Laufwerke für das MB 02 habe ich jetzt gekauft und es funktioniert recht gut, was ich aber brauche ist die Anleitung auf Opus oder +D Disk. Ich habe zwar die Tschechische Version, aber in einem anderen Directory und ich weiß nicht, wie man das wechseln kann. SCENE+ erscheint auf dem MB02, wenn ich mich besser mit dem Ding auskenne! Nun zu meiner Meinung über die NON-PC-Show: Vergiß es! Wie ich die Situation einschätze, werden vier Spectrum-User, vierzig CPC-User und Tausend C-64 User dasein, dazu noch fünfhundert Amiga-User. Da findet sich kein gemeinsames Thema, obwohl ich schon einen Vorgeschmack darauf erhalten habe: letztes mal war ein CPC aufgebaut. Ich selbst bin ein Besitzer von Specci, C-64, MSX2, Amiga, SAM und einigen anderen Compis, aber der Spectrum ist für mich immer noch interessanter als jeder andere Rechner
Wie hat euch mein "Indian Patience" gefallen? Ich finde, daß es gut geworden ist, hat es einer von Euch schon gespielt und möglicherweise gewonnen (meine Gewinnrate liegt bei 70%)? Schreibt schon der fleißige Herr mit den Intialen T.E. an dem Test?
Das war's für heute.
Leszek

Hallo LCD,
gratuliere erstmal zum Einstieg in die hektische Arbeitswelt. Wenn es auch manchmal nicht so aussieht, es geht doch. Wir haben sozusagen drei Berufe, unseren kaufmännischen Beruf in dem wir ausgebildet wurden, Sintech und Quantech und eben Clubredakteur. Da Du ja Dein MB02+ als halbfertige Billigversion ohne Gehäuse und Erklärungen direkt in der Tschechei bei Jaxon Hollis gekauft hast, sollte ich (Thomas) Dich wegen der Anleitung ja auch dorthin schicken. Aber ich bin ja nicht so. Mittlerweile müßtest Du die Anleitung haben und wissen, daß man das Verzeichnis mit dem "$"-Zeichen wechselt. Dein Indian Patience hat uns gut gefallen und wurde in der letzten Ausgabe, die sich wohl mit Deinem Brief überschnitt, getestet (danke für die 20,00 DM im Umschlag, ich hoffe Du bist mit der Bewertung zufrieden).

Wir sandten den Anhang an die Hacker-Ecke von Roelof Koning aus der letzten Ausgabe an Graham Collier, den Author der Hacker-Ecke. Hier kommt die Antwort:

Lieber Thomas,
danke für Deinen Brief. Du hattest recht, wir waren wirklich schon lange nicht mehr in Kontakt. Wahrscheinlich haben wir beide nicht die Zeit um all die Briefe zu schreiben, die wir müßten.
Ich bedaure sagen zu müssen, daß es die Hacker-Ecke in der Form wie sie in Alchnews veröffentlicht wurde, nicht mehr gibt. Hauptsächlich weil ich keine Resonanz bekam, denke ich daß es vielleicht zu weit fortgeschritten war um irgendjemand zu interessieren. Ich denke in dem letzten Artikel habe ich beschrieben wie man das SEGA MASTER SYSTEM II hackt, was mich zu dem Kommentar von Roelof Koning bringt, bezüglich der beiden Fehler im Text:
Als ich den Artikel schrieb, stand ich gerade sehr unter Zeitdruck. Wie ich auch im Text beschrieb, machte ich den Artikel nur anhand einiger kleiner Notizen, die ich mir während des Projektes machte. Der Umstand, daß ich eine Verbindung des ROMS vergessen habe, tut mir sehr leid, aber diese Konstellation ist üblicher Standard im elektronischen Schaltkreisbau um den Zähler zurückzusetzen. Dennoch hätte ich es besser erklären können.
Ich möchte Roelof und die anderen Leser daran erinnern, daß ich zu Beginn der Reihe geschrieben habe, daß ich nicht lehren will wie man hackt. Ich will nur an Beispielen aufzeigen, wie es geht, so daß jeder selber experimentieren kann und seinen eigenen Weg findet.
Im Moment denke ich nicht, daß ich die Hacker-Ecke fortsetzen werde, da ich bis zu Roelofs Brief keine Kommentare erhalten habe. Aber wenn Du Deine Leser informierst, daß ich mit Vergnügen die Serie nur für Sie fortsetzen würde, wenn sich wenigstens ein halbes Dutzend Leute dafür interessiert.
Seit meinem letzten Artikel für Alchnews habe ich meinen Spectrum +3 so umgebaut, daß er umgeschalten werden kann in jeden anderen Spectrum-Typ der je gebaut wurde. Außerdem bin ich Experte im anschließen von externen 3,5" Laufwerken als "A" oder "B" Drive an diesen Rechner. Könnte dies für die Leser von Interesse sein?
Du hast meine Erlaubnis, diesen Brief weiterzuleiten oder zu veröffentlichen.
Ich hoffe bald von Dir zu hören.
Graham Collier, 48 Dunster House, Meare Road, Combe Down, Bath, BA2 5PY, Great Britain.

So, der Leser ist also mal wieder gefragt. 3 Leute gaben bei der Postkartenaktion an, an der Hacker-Ecke interessiert zu sein. Sind es noch mehr? Kommentare an die Redaktion oder an Graham.

Lothar Ebelshäuser meldete sich auf den Aufruf, uns etwas zu entlasten:

Hallo Thomas, hallo Fred,
die Ausgabe 155 eures SUC habe ich erhalten. Etwas gewundert habe ich mich über das Vorwort auf Seite 4. Ihr sucht da Leute für die Demoecke und die PD-Zone. Vor einiger Zeit habe ich dem Thomas geschrieben, daß ich gerne die Bibliothek übernehmen würde. Leider erhielt ich damals eine Absage.
Auch an einer langfristigen Übernahme der Demoecke und vor allem der PD-Zone hätte ich großes Interesse. Ich möchte nicht nur von einem Club profitieren, sondern auch gerne mitarbeiten und mitgestalten. Die Versorgung mit Software ist dabei nur zweitrangig, gehört aber natürlich auch dazu.
Viel wichtiger ist für mich das Testen der Software und das anschließende Schreiben darüber.
Also, überlegt es euch.
Herzliche Grüße aus Köln, Lothar.

Da gibt es nicht viel zu überlegen. Wir haben uns gleich mit Lothar in Verbindung gesetzt und er wird in Zukunft die PD-Zone übernehmen. Die Software die wir ihm schicken, sendet er dann weiter an Peter Rennefeld für unsere PD-Bibliothek. So haben wir dann einen kleinen und sinnvollen Kreislauf geschlossen.
Etwas noch ganz allgemein: Lothar hatte zuerst den Brief an die Rainäckerstraße geschickt, von da kam er zurück. Grundsätzlich muß man bedenken, daß Thomas ja erst vor kurzem umgezogen ist. Der Briefträger kann also mit einer Adresse SUC, Rainäckerstraße 4... noch nichts anfangen. Dies war in der Gastäckerstraße möglich, weil der Briefträger nach all den Jahren schon gewohnt war, alles mit

Sinclair und Spectrum in meinen Briefkasten einzuwerfen. Im übrigen bitte bedenken, daß nur Thomas umgezogen ist, nicht etwa der Sitz der Fa. SINTECH.

Frage & Antwort

Österreich ist das Land der tausend Fragen. Einige davon schickte uns LCD:
Wie im Teufels Namen soll man vier Laufwerke an das MB 02 anschließen, wenn das Kabel nur einmal gedreht ist?

Erstens muß man das MB 02 so bestellen, wie man es benutzen will, also gleich angeben, daß man vier Laufwerke hat. Zweitens braucht man dann noch einen kleinen Zusatzstecker, der die Anschlüße dann ermöglicht.

Läuft das MB02 wirklich mit ED-Drives (im Config-menu sind sie wählbar)?

Das MB 02 ist auf DD oder HD-Laufwerke ausgelegt. Ich kenne kein Config-Menü wo etwas anderes wählbar ist. Wenn Du etwa eine Privatsoftware von Jaxon Hollis hast, kann ich für diese nicht sprechen. Diese ist kein Produkt der 8-Bit-Company. Es ist normal, daß User oft viel mehr aus einem Gerät herausholen, als man erst für möglich hielt. Was meinst Du würde Sir Clive über Wordmaster oder neue Demos denken? Er hätte es auch nie für möglich gehalten. Also warum sollte ein User nicht ein Programm schreiben um ED-Drives zu verwenden? Möglich ist alles.

Wie nutzt man das DMA?

Gute Frage. Das DMA wird erstmal von ganz allein genutzt, sonst wäre das MB 02 nicht so schnell. Wie das aber genau geht, wird wohl ähnlich sein wie bei einem Co-Prozessor. Aber so ein gewiefter Programmierer bin ich nicht, um Dir das zu erklären.

Wieviel kostet denn bei Euch das 128er ROM um +2A zum +2 (umschaltbar) umzurüsten?

Offiziell wird es nicht angeboten, weil selten verlangt. In der Regel wird der Aufwand berechnet, etwa 15,00 DM.

Hans Pollak hat folgende Frage:
Hier die Daten meines Computers: Sinclair ZX Spectrum +2, 128k Home Computer, hergestellt von Amstrad 1986. Außerdem besitze ich noch einen Seikosha-Drucker GP50S. Ich habe mich noch nicht getraut, diesen an meinem neuen Computer anzuschließen. Vielleicht wissen Sie, ob das möglich ist. Mein Sinclair gefällt mir immer noch, besonders die vielen schönen Programme, deshalb möchte ich kein Risiko eingehen.

Ja, besser kein Risiko. Bei dem Rechner handelt es sich wohl um einen +2A. Wir wissen auch nicht, ob ein Anschluß dieses Druckers möglich ist. Vielleicht hat einer der anderen Mitglieder bereits Erfahrungen gemacht und kann diese hier weitergeben (bitte, wenn jemand etwas hierzu weiß, schreibt uns. Hans sollte geholfen werden!)?

Frage & Antwort

Weiter schreibt Hans Pollak:
Für den Joystickanschluß habe ich mir einen Adapterstecker gebastelt. Für den RS 232-Anschluß bekomme ich leider keinen Stecker. Wissen Sie da eine Quelle?

Ich habe mein Kabel damals bei BG Services gekauft. Die Adresse findet sich immer mal wieder auf der letzten Seite der SUC-SESSION unter WHAT'S OUT. Allerdings gibt es fast keine Software, die diesen Port unterstützt. Allgemein üblicher ist es, über die Druckerschnittstelle eines Discinterfaces zu gehen.

Jörg Drobick schickte uns ein Fax:
Ich kenne nun den ZX-Spectrum 48 und Plus. Senden Sie mir bitte eine Information über die Ausstattung des ZX Spectrum +2 und +3.

Erstmal vielen Dank für Ihr Fax. Um Ihre Frage bezüglich des Spectrum +2/+3 zu beantworten, muß ich wohl ganz vorne anfangen.
Grundsätzlich unterscheiden wir nämlich zusätzlich zwischen +2a und +2 aber dazu nachfolgend mehr:
Sicherlich ist Ihnen bekannt, daß Sir Clive Sinclair nach dem Spectrum + auch noch einen 128er Rechner herausgebracht hat. Dieser hatte mehr Speicherplatz, AY-Soundchip, RS232 und Keypad-Port zu den normalen Vorteilen des Spectrum +. Nach der Übernahme durch Amstrad hat man diesen 128er in ein neues,graues, CPC-ähnliches Gehäuse mit eingebautem Cassettenrekorder und Joystickports gesteckt.
Damit aber nicht genug. Schon bald danach kam ein neuer Spectrum heraus, der +3. Dieser hatte (wieder CPC-ähnlich) ein eingebautes 3"-Laufwerk und entsprechend dazu ein verändertes ROM, um das DOS einzubauen. Außerdem hat man einige andere Schaltungen anders aufgebaut (zum Teil moderner) und die ULA neu nachgebaut. Dadurch ist der +3 zwar etwas schneller, dafür aber auch ein klein bißchen inkompatibel zu den Vorgängern. Da der +3 relativ teuer war, hat Amstrad dann auch den +2A entwickelt, um einen günstigen Einstieg in die Spectrumwelt zu bieten. Der +2A sieht aus wie der +2, nur schwarz und mit einem Druckerport ausgestattet, den natürlich auch der +3 hat. An diesen Rechner konnte man dann ein Disketteninterface von Amstrad anschließen, um auf diesem Wege dann auch quasi einen +3 zu bekommen, aber eben nicht auf einmal so viel zahlen zu müssen (letztlich aber mehr, so ist das eben).
Da Amstrad auch außer dem Disketteninterface anfangs noch weitere Pheripherie plante, wurde der Busport des Spectrums unnötigerweise umgemodelt. Dadurch sind der +2A und +3 zu vielen Hardware-Erweiterungen inkompatibel.
Rechner von SINTECH sind, solange nicht anders gewünscht, umgebaut. D.H. die Joystickports (Sinclair-eigener Standard) sind auf Normalnorm (Atari) gebracht, der Busport wieder kompatibel gemacht, das ROM ausgetauscht (um größere Kompatibilität zu erreichen). Das gilt nicht für den +3, der ja das geänderte ROM für sein Diskettensystem braucht.

Welch Schande für die Spectrum-Usergemeinschaft. Lothar Ebelshäuser hat noch keine Antwort zu seiner Frage bezüglich des OKI Druckers. Daher nochmal zur Wiederholung. Es wird ihm doch jemand helfen können:
Ich benötige dringend ein Handbuch für folgenden Drucker: OKI Microline 182 Elite Modell GE 5250 M. Wer hat schon mal mit diesem Drucker gearbeitet und dadurch Erfahrung mit ihm am Spectrum? Ich bin für jede Hilfe dankbar. Unkosten z.B. durch Kopieren werden natürlich erstattet.
Lothar Ebelshäuser, Grasegger Str. 49, 50737 Köln, Tel. 0221/747063

Frage & Antwort

Norbert Ballerstaller hat ein Problem mit Tasword Plus 2.
Nach dem Laden stürzt das Programm ab. Könnte dies an dem Umbau meines Plus 2A liegen?

Tasword Plus 2 läuft normalerweise auch auf dem grauen +2 und 128er, also dürfte es trotz Umbau eigentlich nicht abstürzen. Um aber mit diesem Programm die +2A Druckerschnittstelle anzusteuern, braucht man sowieso wieder das Original +2A ROM, so daß auf jeden Fall hier ein Umschaltbares ROM besser wäre. Dir geht in Kürze ein solches zu. Weiß jemand warum das Programm abstürzt?

Wolfgang Haller schickte uns einige Antworten:
Hallo SUC-ler.
In Ausgabe 154, Seite 8 fragte Torsten Krüger, ob es eine intensivere Zusammenarbeit mit dem SPC gäbe.
Hallo Torsten. Die Antwort ist eindeutig ja. Thomas und wir sind übereingekommen, unsere Zusammenarbeit wieder besser zu gestalten. Den Erfolg siehst Du nun schon hier. Wie Thomas bereits geschrieben hat, sind zwar einige unserer Interessen uns Schwerpunkte verschieden, aber eines haben wir gemeinsam: eine Vorliebe für unseren Speccy.
Leider ist es aber wirklich so, das wir alle einen Haufen Arbeit neben Job (und Familie) durch die Clubs zu bewältigen haben. Deshalb können wir gegenseitig nicht versprechen, in jedem Info nun mit einem Thema, einer Antwort oder sonstwie beim jeweils anderen Club präsent zu sein. Auf jeden Fall aber hoffen wir gemeinsam, das diese Antwort Dich (und auch jeden anderen) zufriedenstellt, was wohl auch im Sinne Deiner Frage war.
Zu Torstens Hardcopy-Frage am Plus D: Völlig korrekt, was Thomas schreibt. ASCII-Codes gehen auf wirklich fast jedem Drucker (sieht man mal von dem Copyright Zeichen an einigen HP Druckern ab), Grafik noch lange nicht. Da wir nicht wissen, welchen Drucker Du hast, können wir Dir nur für den Fall, das es ein HP Desk Jet 500 oder 600 bzw. ein Star LC xx Color ist, einen Druckertreiber (PD) für Grafikausdrucke anbieten. Du kannst ihn direkt über uns (SPC, W. Haller, Penningsfelder Weg 98a, 51069 Köln) oder über Peter Rennefeld (Genhodder 19, 41179 Mönchengladbach) bekommen. Am besten schickst Du eine formatierte Diskette und 2 DM Rückporto in Briefmarken mit.
Bei der Gelegenheit möchten wir erwähnen, das wir mit Peter Rennefeld, der ja die PD des SUC übernommen hat, ebenfalls sehr eng zusammenarbeiten und euch somit in Zukunft erheblich mehr PD Programme zur Verfügung stehen werden. Peter hat seine Nickelbrille bereits aufgesetzt (oder war es eine Schweißerbrille - bei so viel Aktivität, wie Peter an den Tag legt, weiß man nie so recht, welche Brille er gerade aufhat!).
Zum Abschluß, und weil es noch so schön hierhin paßt, etwas über ein PD Programm, welches ebenfalls in der Januar-Ausgabe des SUC erwähnt wurde: IBIS, die Benutzeroberfläche für Plus-D User.
Gleich vorweg: es ist wirklich nicht superschnell, hat aber einige Vorzüge. So kann man z.B. schon an den abgebildeten Icons erkennen, um welche Art von Programm es sich handelt. Klickt man auf ein Screen$-Icon, so wird die betreffende Abbildung geladen und man kehrt nach Ansicht derselben wieder ins IBIS zurück. Dasgleiche gilt für Textfiles. Ein Kritikpunkt ist jedoch, das man mehrere Seiten zum Blättern hat (abhängig von der Menge Files, die auf einer Diskette sind), diese jedoch nur vorwärts durchblättern kann. Auch wurde keine Joysticksteuerung eingebaut.
Wer aber ein Freund von einer optisch sauber gestalteten Oberfläche ist, der sollte sich IBIS (G-DOS und Beta-Dos Versionen erhältlich) nicht entgehen lassen. Wer bis hierhin aufmerksam gelesen hat, weiß auch sicher, an wen er sich diesbezüglich wenden kann.
Bye, tschö, bis die daach... Speccy rules... das WoMo-Team

Vielen Dank an WoMo für die Kommentare. Wir werden uns dem IBIS-Programm noch ausführlich in einer der PD-Zonen widmen, gell Lothar.

NEWS IN KÜRZE

Format gibt die Termine der Spectrum + SAM Show in Gloucester bekannt. Das nächste Treffen wird am 19. April und das Treffen im Herbst vorraussichtlich am 25. Oktober stattfinden. Das ganze natürlich wieder an gewohnter Stätte, also in der Village Hall im Stadtteil Quedgeley. Wer hinfahren möchte, kann bei uns Informationen anfordern.

Proxima zieht sich vom Spectrummarkt zurück. Der größte tschechische Lieferant für Spectrumsoftware sieht seine Zukunft im PC-Bereich und startet einen Ausverkauf. Von diesem Ausverkauf und dessen Verlauf hängt es ab, ob man vielleicht doch mit dem Spectrum weitermacht oder nicht. Da sich aber Proxima bei den Usern durch überhöhte Preise und wenig Innovationen in den letzten Jahren (seit dem Weggang wichtiger Mitarbeiter) immer unbeliebter gemacht hat, ist davon auszugehen, daß der Ausverkauf nicht sonderlich gut endet. Letztlich wird es auch im PC-Markt mit Proxima nicht lang weitergehen, denn durch PC-Spiele wird man in der Tschechei nicht reich. Zu teuer sind die Programme und dadurch zu verbreitet ist das raubkopieren. Schade ist, das der Spectrum dadurch ein wichtiges Magazin, das Proxima-Magazin, verliert. Aber vielleicht profitiert ja das ZX-Magazin davon.

Datel gibt das +D endgültig auf. Bisher hatte der letzte +D Hersteller seinen Kunden zumindest einen Reparaturservice angeboten, doch damit ist jetzt auch Schluß. Im übrigen hat Datel allgemein mit Computer nichts mehr am Hut, die neueste Produktinfo bezieht sich lediglich noch auf Zusatzhardware zu SEGA SATURN, SONY PLAYSTATION und NINTENDO 64.

Wegen Prüfungsstreß sind im Moment keine Reparaturen mehr bei SINTECH machbar. Fred, der hierfür zuständig ist, ist erstmal total ausgebucht und ab April bis Mitte des Jahres will er sich komplett seiner Abschlußprüfung zum Groß- und Außenhandelskaufmann widmen. Also laßt erstmal eure Speccies ganz. Sollten dennoch irgendwie Schwierigkeiten auftreten, könnt ihr euch ja vertrauensvoll an Jean Austermühle wenden.

Neuigkeiten vom MB 02

Mal wieder waren wir in der Tschechei und auch diesmal haben wir einiges an News im Gepäck, die das MB02+ betreffen.
Das es endlich fertig ist und vertrieben wird weiß wohl jeder. In Deutschland sind es auch bereits 5 User und einige andere sparen bestimmt noch. Nun, wer sich noch nicht richtig sicher war, wird es spätestens nach diesem Artikel sein. MB02+ entwickelt sich immer mehr vom Interface für den Profi zum Interface für jedermann (sieht man mal vom Preis ab). Wir konnten selbst bereits eine Vorabversion eines +D/Opus-Commanders sehen. Dieses Programm kopiert auf Opus, +D oder MB02+ in jeder Richtung. Das heißt also, mit dem MB02+ kann man +D-Disks auf +D, Opus oder MB02+ kopieren oder aber MB02+ Disketten auf eines der anderen Formate. Ganz wie gewünscht. Kein anderes Diskettensystem kann das bieten. Leider ist das Programm noch stark in der Entwicklung, damit wir aber nicht mit leeren Händen ziehen müssen, hat man uns eine kurze Routine mitgegeben, bei deren Erstellung wir selber dabeisein konnten. Mit diesem Programm kann man eine ganze +D Diskette komplett auf MB 02+ ziehen. Damit ist klar, daß es nur noch ein kleiner Schritt ist bis verschiedene Discmagazine auch auf MB02+ erscheinen. Diese Routine ist aber keineswegs als Ersatz für den

Commander gedacht, sondern lediglich ein kleiner Ausgleich um die Wartezeit zu verkürzen. Vor Mitte des Jahres wird man mit dem fertigen Produkt nicht rechnen können. Ein anderes Programm ist dafür endlich fertig, DISCOBOLOS. Im Grunde macht das Programm genau das gleiche wie der +D/Opus-Commander, aber mit anderen Formaten. Neben zwei gängigen tschechischen Formaten bietet DISCOBOLOS natürlich MB02+ und MS-DOS an. Vor allem letzteres ist für viele interessant, kann man doch jetzt endlich HD-Disketten vom PC lesen und beschreiben.
Interessant, was von den Usern kommt. Nachdem die Verbreitung des MB02+ zunimmt, nutzen auch mehr und mehr User die Möglichkeiten. So konnten wir eine Version von GHOSTBUSTERS 128 bewundern, die nur an einer Stelle etwas umgeschrieben wurde und jetzt mittels des DMA-Bausteins im MB02+ etwa 10x schneller läuft. Keineswegs ist das Game jetzt unspielbar, im Gegenteil, man merkt erst wie lahm es vorher war.
Die Krone obendrauf setzte dann wieder 8-Bit-Company. Der Hersteller des MB02+ hat noch viele Projekte, eine Turbo-Karte, eine Grafik-Karte, eine Modemkarte, ein Festplatteninterface und letztlich eine Soundkarte. Obwohl all diese Projekte im Bereich des möglichen liegen, sind sie vorerst mangels Geld auf Eis gelegt. Es müssen wohl erst noch einige MB 02+' verkauft werden, bis wieder Projekte gestartet werden. In das MB 02+ wurde immerhin weit mehr als 20.000 DM investiert, für einen Tschechen ist das soviel wie für unsereins 100.000 DM. Klar, daß man erstmal vorsichtig ist, sonst geht das ganze noch bankrott. Dennoch wird das Soundkartenprojekt durchgeführt, weil es keine große Investition ist. Angeblich soll die Soundkarte nicht nur mit dem MB 02+ arbeiten, sondern an allen Speccies. Das MB-Soundface ist im Grunde das gleiche wie unser Projekt, das SDA-Interface. Gut möglich, daß wir daher einen Teil der Produktion übernehmen. Die Idee ist es, Sample-Files in 8-Bit Qualität abzuspielen. Bei einem MB 02+ mit 512k SRAM eröffnen sich da natürlich ungeahnte Möglichkeiten. Release-date des MB-Soundface ist angeblich April. Aber das muß man wohl abwarten.
Wer noch weitere Infos zum MB 02+ will, kann diese beim Club anfordern. Zur Info jetzt noch die aktuelle Preisliste der 8-Bit Company:

-Standard Modell mit 128k SRAM, 2K Eprom, 64K Eprom Slot, Druckeranschluß, Kempstonport, NMI-Button und BS-DOS 3.08 310,00 DM
-Standard Modell mit 256k SRAM Zuzahlung 55,00 DM
-Standard Modell mit 384k SRAM Zuzahlung 97,00 DM
-Standard Modell mit 512k SRAM Zuzahlung 139,00 DM
-Echtzeituhr (RTC) 39,00 DM
-Centronics Kabel 22,00 DM
-Netzteil für 2 Laufwerke und MB 02+ 30,00 DM
-Kabel für 2 Laufwerke 15,00 DM

SOFTWARE AUS RUSSLAND

Da in letzter Zeit immer mehr Software aus Russland kommt und die Qualität immer besser wird, war es für uns mal an der Zeit, Kontakt aufzunehmen und mehr über den russischen Softwaremarkt zu erfahren.
Das Resultat ist leider sehr ernüchternd. Es gibt in Russland, anders wie in Tschechien oder der Slowakei, keinen professionellen Vertrieb. Zu arm sind die Leute und auch wenn es viele Spectrum-User gibt, so sind es nur wenige im Vergleich zur gesamten Bevölkerung. Spiele wie Prince of Persia werden von kleinen Programmierteams oder Einzelpersonen programmiert und an Freunde, Bekannte und wer es sonst noch will, verkauft. Die Preise sind dabei sehr günstig, genaue Angaben habe ich nicht.
Daraus ergibt sich zum einen, daß weder SINTECH noch jemand anders die Programme offiziell vertreiben kann. Anleitung in Englisch oder Deutsch wird es

ebensowenig geben, wie professionelle Verpackung und Herstellung. Dennoch hat man andere Möglichkeiten offen. Da es keine Vertriebsrechte zu diesen Programmen gibt, sie aber dennoch geistiges Eigentum der Programmierer sind, sind sie quasi Shareware. In diesem Sinne, welches sicherlich auch den Programmierern recht ist, kann man die Programme weitergeben, der ehrliche Spieler oder Benutzer sollte aber einen kleinen Beitrag zur Anerkennung nach Russland schicken. Ein 5,00 Mark Schein im Umschlag per Einschreiben nach Russland ist für den Empfänger viel Geld und sicherlich Movtivation, noch mehr Programme zu schreiben. Uns tun die Gesamtkosten von ca. 10,00 DM nicht weh und wir haben eine Menge Spaß mit den russischen Programmen. Ich gebe also die Programme wenn möglich mit Adressenangabe des Programmierers weiter. Das jeder zahlen sollte, der das Programm dann auch benutzt, ist Ehrensache unter Spectrumusern.
Speziell Prince of Persia ist ja sowieso Shareware, d.h. den Spectrum-Usern geht es da genauso, wie den Amiganern oder PC-Usern.
te

KOMPAKT SERVIS

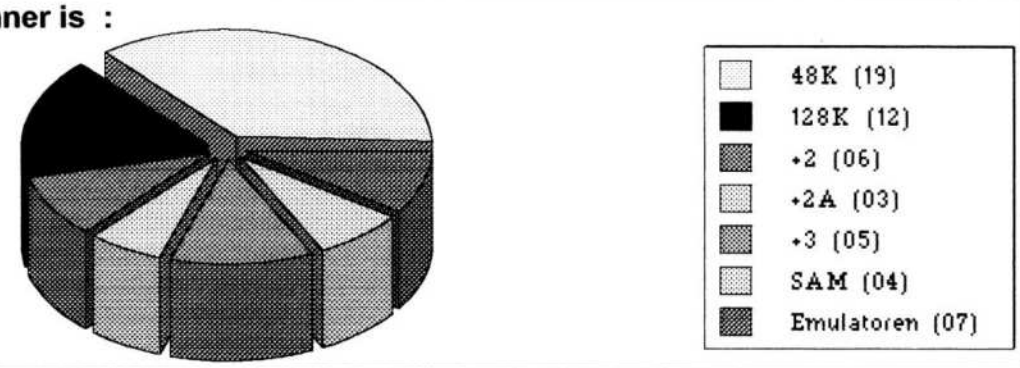
Nachdem wir auf unseren Tschechei-Reisen oft genug daran vorbeifuhren, wollten wir es doch mal wissen. Wir machten uns also auf, KOMPAKT SERVIS zu suchen. Diese Firma ist in der Tschechei relativ bekannt für den Vertrieb der slowakischen DIDAKTIK-Computer, einem Spectrum-kompatiblen Rechner mit total anderem Disk-System. Das Gebäude mit dem Logo der Firma hatten wir schon oft gesehen, wußten aber, daß die Firma umgezogen war. Nach etlichem hin- und her waren wir dann 2 Orte weiter in "Sudomerice nad Moravia" wenige hundert Meter vor der slowakischen Grenze erfolgreich. An seinem Firmenwagen erkannten wir dann auch das richtige Gebäude...mitnichten. Es war das Restaurant in dem der Firmeninhaber gerade speiste als wir eintraten und ihn von seinem Essen wegzerrten. Als 100%iger Spectrumfan war dieser dann auch überhaupt nicht beleidigt und führte uns sogleich in seine noch nicht fertiggestellten neuen Verkaufsräume. Naja, zu sehen gab es nicht viel, einiges an Software eben und eine Reparaturwerkstatt mit vielen dieser DIDAKTIKS. Interessanter war hingegen das Gespräch. Der Inhaber war sehr an einer Zusammenarbeit interessiert. Als sein neuestes Produkt stellte er das sogenannte PROFACE vor. Dieses Interface wurde von Robert Letko in Bratislava entwickelt und verbindet den Specci mit herkömmlichen PC-Tastaturen. Interessant vor allem für alle, die den Specci in ein PC-Gehäuse bauen wollen und noch eine Tastatur suchen. Ach ja, Robert Letko...falls jemand nicht wissen sollte, wer das ist, man nennt ihn auch MDV und wem das noch nichts sagt: Er hat das MB 02 erfunden.
So kann man also sicher sein, daß das PROFACE eine tolle Sache ist. Das ganze gibt es natürlich in verschiedenen Versionen, für XT oder AT-Tastaturen. Wir werden sobald wie möglich versuchen, zumindest von der AT-Version einige Exemplare zu bekommen. Der Preis dürfte bei ca. 70,00 DM liegen.
te

Statistisches : Zahlen lügen nicht

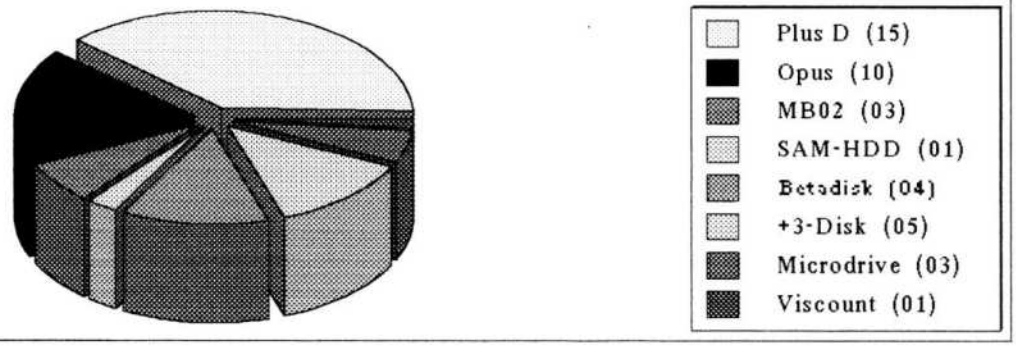
Nun ist unsere Statistik vom letzten Jahr komplett. Wir haben von den 39 uns zugesanden Karten die wichtigsten Punkte auf dieser Seite zusammengefaßt.

Zuerst beginnen wir mit dem wichtigsten Überblick. Natürlich ist es die Verbreitung der jeweiligen Sinclair-Computer.

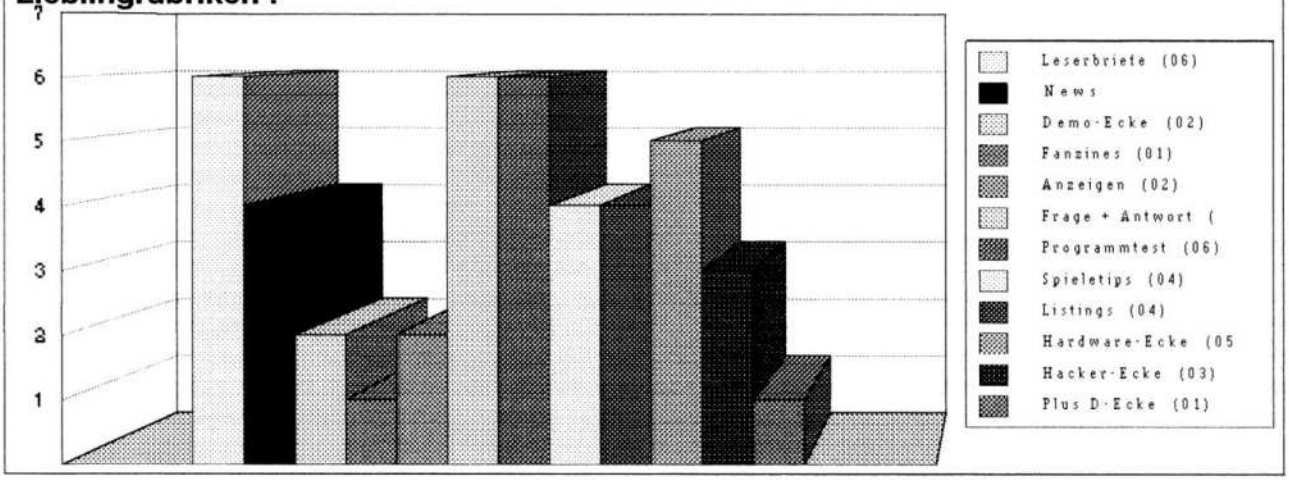
The Sinclair-Winner is :



Die Diskdrives :



Lieblingrubriken :



Grundlage für diese Auswertung bildeten eure Karten.
Bei der Kategorie Lielingssoftware gab es zu viele unterschiedliche Angaben.
Die Gesamtbewertung der SUC-SESSION fiel bei allen Einsendungen mit "GUT" bis "SEHR GUT" aus.

(FD)

TIPS & TRICKS

Lösung zu Adventure Quest
von Harald R. Lack und Hubert Kracher

Hallo Adventure Freunde!!

Diesesmal wollen wir uns mit dem Programm "Adventure Quest" beschäftigen, einem weiteren Vertreter aus der Jewels of Darkness Trilogie. Die Anzahl der Locations ist bei solch komplexen Programmen erfahrungsgemäß sehr groß was oft sehr leicht zur Desorientierung führt. Wir haben deshalb bei dieser Lösung nur solche Räume in den Plan mit aufgenommen, die wir auf unserem Lösungsweg auch passieren müssen. Dies ist also wahrscheinlich keine komplette Darstellung aller möglichen Locations von Advenutre Quest, doch ist sie für unsere Belange ausreichend. Wer will, kann den Plan ja weiter ausarbeiten.

Kommen wir nun zu den einzelnen Locations des beiliegenden Planes:

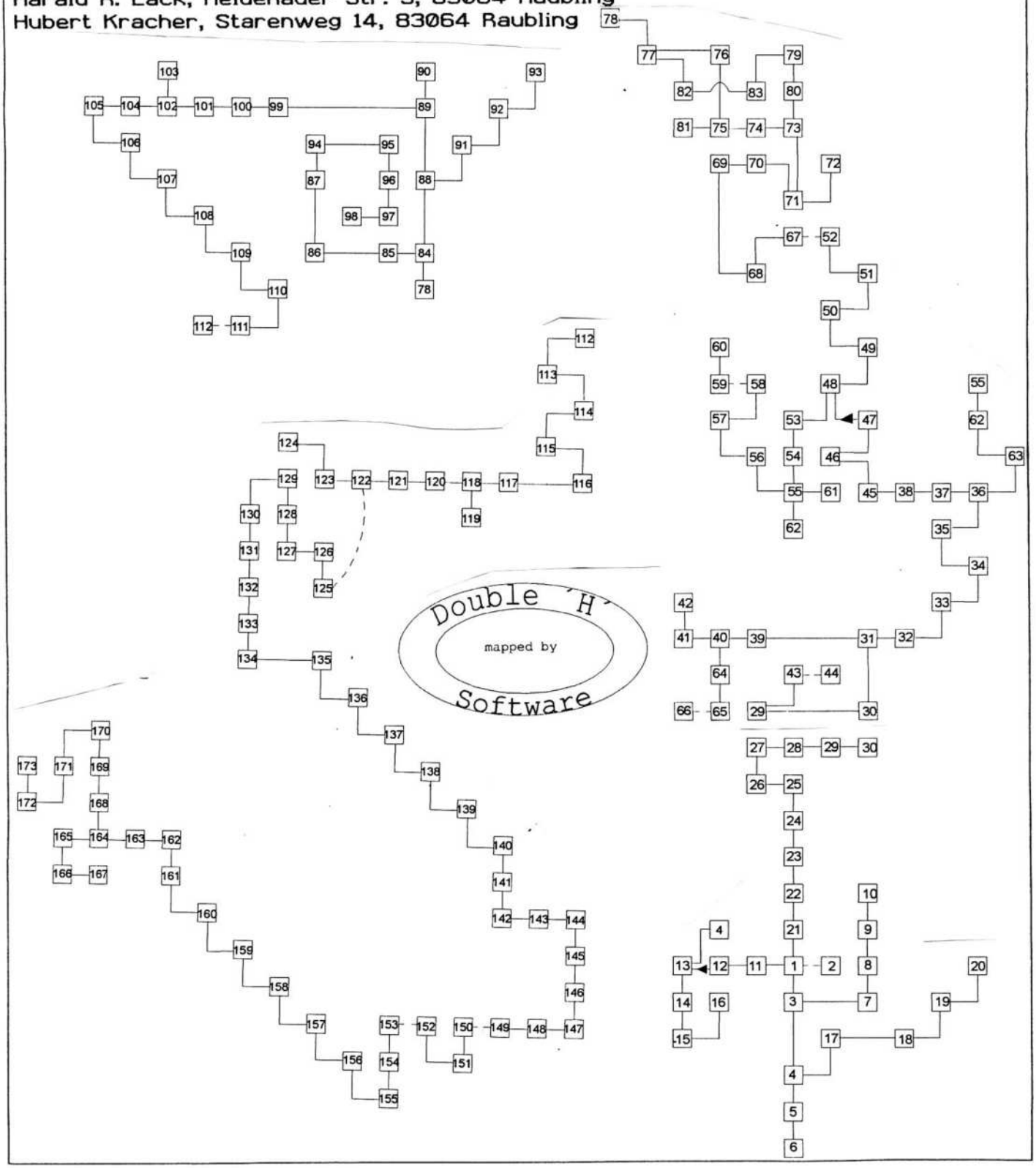
001) At the end of a road
002) inside the building
-bottle, bunch of keys, fruit, sling, table
003) In a narrow north-south valley
004) In a north-south valley
005) In a 20 foot depression
006) in a steeply sloping gully -orchid
007) In a woodland above the valley
008) Path through dense forest
009) In a grove of tall trees
010) In a small woodland clearing
-pan pipes, ancient medallion
011) In a dense forest
012) Lost in the forest A
013) Lost in the forest B
014) Lost in the forest C
015) Lost in the forest
beside a huge oak tree
016) Sitting on a gnarled treebranch
-silverball
017) On a steep eastside of a valley
-onion
018) The base of a stone pinnacle
019) Path up the rock pinnacle
020) At the top of the pinnacle
of Obdurat -stick
021) On a road north of the building
022) At the edge of the fertile land
023) Southern edge of a vaste desert
024) On a trackless desert A
025) On a trackless desert B
026) On a trackless desert C
027) On a trackless desert D
028) On a trackless desert E
029) On a trackless desert F
030) On a rocky outcrop
031) In a sheltered wadi
032) At wadi end
033) On the side of a mountain
034) On a stone staircase A
035) On a stone staircase B
036) On a wide stone staircase
037) On an east-west track
038) On a climbing path
039) In a shaltered east-west valley
040) In a dry canyon
041) In a dry east-west canyon
042) In a looted treasure cave
-sundial
043) Top of the pyramid
044) Inside a small temple
045) Track up the mountains
046) On a track leading upwards
047) On a track leading backround
the mountain
048) On stone steps
049) On steps leading upwards
giant rocks
050) On a bleak rocky mountain side
051) On a steep path through
sparse vegetation
052) Standing on the snowfield
-snowman
053) Outside the guard tower
054) North tower room
055) South tower room
056) On a tight spiral staircase A
057) On a tight spiral staircase B
058) Outside a small door
059) Small gloomy room
060) In a tiny alcove
-emerald eye, leather bag
061) Small guard room
-rope
062) Outside the south door of guard tower
063) On a stone staircase C
064) North edge of an oasis
-Djiin
065) In an oasis -lamp

066) Swimming in a pool of water -trident
067) In a smelly cave -stalagmite
068) On a ledge A
069) On a ledge B
070) On a ledge above rapids
071) In a quiet pool below rapids
072) On a small gravel beach -net
073) Beside a huge clam
074) On a featureless lakebed
075) In a drowned graveyard
076) On the lakebed above a trench A
077) In shallow water at the edge of the lake
078) South of a huge door
079) On the lakebed above a trench B -shark
080) On the lake bed
081) Inside the drowned church -jelly fish
082) At the westend of the underwater trench
083) At the eastend of the underwater trench
084) South of a magnificence cave
085) Steeply sloping east-west tunnel
086) Junction between north-south and east-west passages
087) On a ledge clinging to the west wall
088) Center of magnificent cave
089) North of a magnificent cave
090) In a small dead-end room -statue
091) Clinging to a web covered stalagmite
092) Middle of a huge web
093) In the lair of a giant spider -earth-stone
094) On a ledge which clings to the west wall of a large cavern
095) Entrance to an orc lair
096) Jagged north-south passage
097) At the end of a passage
098) In a tiny store room
099) In an east-west passage
100) In a sloping corridor A
101) In a sloping corridor B
102) In a round smooth cave -dragon
103) In the dragon's lair -egg
104) In a cave overlooking a crater
105) In a ledge over the crater
106) On a ledge north-east of the crater
107) Ledge north-west of the crater
108) Ledge west of the crater
109) Ledge south-west of the crater -cloak
110) Ledge south-east of the crater
111) Ledge east of the crater
112) Cave opening onto a crater
113) On a spiral ramp A
114) On a spiral ramp B
115) On a spiral ramp C
116) Standing on shattered rocks
117) In a warm passage
118) On red-hot coals
119) In an ornate room
120) Hot east-west corridor
121) East side of a bottomless chasm
122) On a narrow stone bridge
123) On the west of the chasm
124) Standing by the altar -sun-stone
125) On a bleak moor A
126) On a bleak moor B
127) On a bleak moor C
128) On a bleak moor D
129) On a hilltop -star-stone, brazier
130) Tiny ledge
131) On a bleak moor E
132) On a bleak moor F
133) On a bleak moor G
134) On a bleak moor H
135) On a bleak moor I
136) On a steep path
137) On steps leading behind a waterfall
138) On steps behind a waterfall
139) On slippery steps
140) At the foot of a flight of steps
141) On a north-south path
142) Circle of silent stones
143) On a narrow east-west path
144) Lost in the marsh A
145) On a north-south path
146) Lost in the marsh B
147) On a path deep in the marsh
148) On an east-west causeway
149) On an island outside an ancient house
150) In an ancient panelled entrance hall
151) In the main hall
152) In a high room -boots
153) On a small ledge
154) In deadly quicksand -ancient medallion
155) On a dark granite ramp
156) On a wide ramp up the tower
157) Below the door of rock
158) Below the door fo gold
159) Below the door of silver
160) Below the door of glass
161) At the south of a magnificent throne-room
162) crossing of passages
163) In an east-west corridor
164) In an east-west passage
165) At a crossover between passages
166) Surrounded by doorways
167) Hidden in a curtained alcove

168) At an open doorway
169) In a long dusty north-south passage
170) Top of a stairway
171) Gloomy stairs leading downwards
172) At the south of a pit
173) Beside a Bane-fire

Soweit die Locations zum beiliegenden Plan. Damit habt ihr schon mal die Möglichkeit, Euch etwas mit den Gegebenheiten vertraut zu machen. Nächsten Monat gibt es dann die dazugehörende Lösung. Bis dahin viel Spaß!

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Starenweg 14, 83064 Raubling

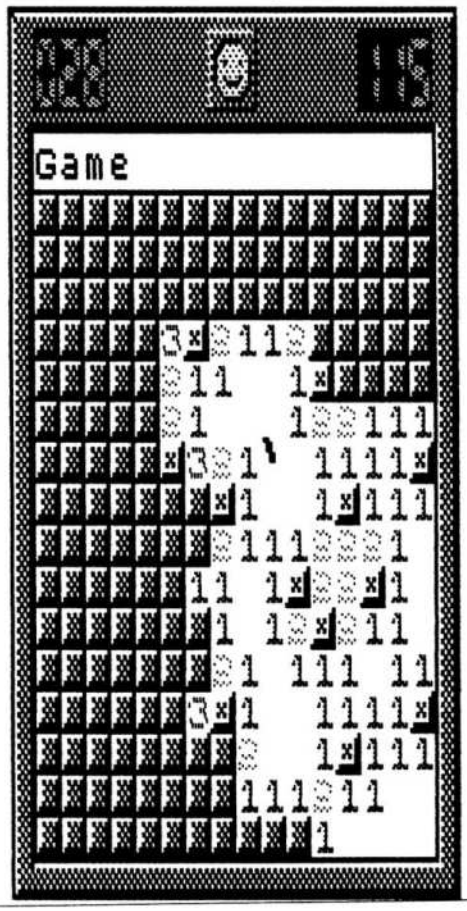


PD-ZONE

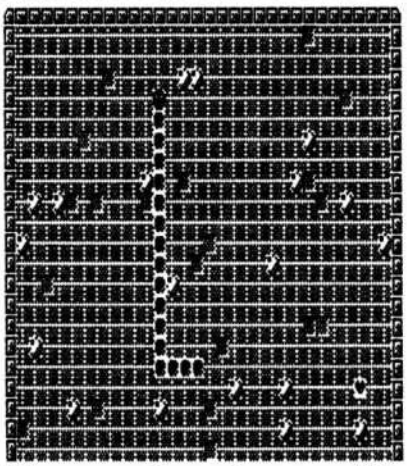
Und wieder heißt es willkommen in der Welt der Gratis-Software. Diesmal zum letzten Mal von mir, denn Lothar Ebelshäuser hat sich gemeldet und würde die PD-ZONE übernehmen. Dies läßt mir mehr Zeit für die vielen Bereiche, die mir noch bleiben, als da wären: NEWS IN KÜRZE, PROGRAMMTESTS, DEMO-ECKE, hin und wieder PROGRAMMTIPS sowie die Kommentare bei FRAGE + ANTWORT, LESERBRIEFEN und nicht zu vergessen das VORWORT. Ich wäre also auch nicht unglücklich darüber, wenn man mir die DEMO-ECKE auch noch abnehmen würde, denn zeitlich wird es so schon eng bei mir.
Aber fangen wir doch mit den Programmen an. Neue tolle Sachen habe ich herausgesucht.

MINESWEEPER (Softgold, 1996)

Wer Windows kennt, kennt auch dieses Programm. Es wird nämlich in aller Regel mitgeliefert. Es gab schon mal eine Specci-Version dieses Programms namens MINES, aber die jetzt vorliegende Version ist ein exakter Clone des Originals. Tja, wenn ich in den Mittagspausen in der Firma nicht Prince of Persia spielte, spielte ich Minesweeper. Irgendwann fing ich dann an andere Programme zu spielen, aber als ich es jetzt auf dem Spectrum bekam, war das alte Fieber wieder da. Es geht darum, in einem Feld aus lauter Quadraten versteckte Bomben zu finden. Eine kleine Hilfe hat man: Klickt man ein Feld an, an welches eine Bombe anschließt, so erscheint in diesem Feld eine 1. Sind zwei Bomben in der Nähe, so erscheint eine 2 usw. Klickt man gleich zu Beginn eine Bombe so hat man eben Pech gehabt, klickt man ein Feld an das keine Bombe anschließt, so gehen alle Felder auf, die daran anschließen, solange bis man auf Felder stößt, die an Bomben anschließen. Etwas kompliziert. Ich hasse es Denkspiele zu beschreiben. Wenn man glaubt, in einem Feld eine Bombe gefunden zu haben, kann man diese markieren, hat man alle Felder geöffnet in denen keine Bombe ist, ist das Spiel geschafft. Die Zeit läuft mit und je schneller man ist, desto eher kann man seinen Highscore eintragen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen gibt es auch, wobei die Schwierigkeit darin besteht, daß das Gesamtfeld größer wird. Sound gibt es keinen, wie eben beim PC-Original.



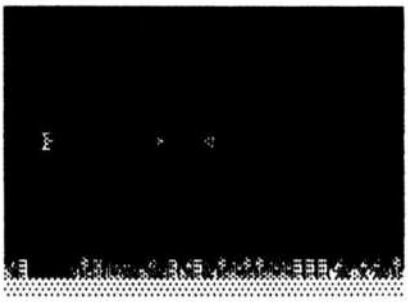
BRUTAL WORMS (NOP 1994)



Scheinbar kommt alle Software nur noch aus ehemaligen Ostblockländern. Auch dieses Spiel kommt aus der Tschechei, aber mit neuem Spielprinzip ist hier nix. Uralt ist diese Idee, mit einem Wurm auf dem Spielfeld umherzurasen und Kugeln zu essen, wobei der Wurm immer länger wird. Aber so bunt wars noch nie. Jetzt kommt aber der Hammer: Man muß das ganze nicht allein spielen. Bis zu 4 Mitspieler können sich an Tastatur und Joystick beteiligen. Wohl dem der 3 Joystickanschlüsse hat.

Das Spiel hat verschiedene Schwierigkeitsgrade mit jeweils höheren Geschwindigkeiten und natürlich mehrere Levels. Bemerkenswert ist noch der Sound, 48k Beeper aber super.

SPACE ATTACK (XTERMINATOR 1997)
Demo Coder goes Game coding. Klar, Xterminator hat ja bis vor kurzem die Demo-Ecke geschrieben und ist fast allen Demofreaks spätestens durch sein letztes Werk "Megalomania" bekannt. Das Erscheinungsdatum ist natürlich ein Scherz. Bei dem Spiel SPACE ATTACK handelt es sich um ein Frühwerk des später Spectrum-weltberühmten Programmierers. Zuerst muß man einen Luftangriff abwehren indem man die von der Seite anfliegenden Raumschiffe abschießt. Kommt doch mal ein Raumschiff durch, muß man Decathlonmäßig schnell an die Kanone sprinten und diese auslösen um eine



Invasion zu verhindern.
Das Spiel ist in Basic und hat daher natürlich einige Nachteile. Es ist einfach gehalten und bietet nur kurzen Spielspaß. Dennoch interessant...ich hoffe niemand findet meine Erstlingswerke.

Das wars dann wieder von hier...ich muß noch ne Menge anderer Artikel schreiben.
Wer selbst ein Programm geschrieben hat, kann dieses in Zukunft an Lothar Ebelshäuser, Grasegger Str. 49, 50737 Köln senden. Das Programm wird dann hier vorgestellt und direkt an die Clubbibliothek weitergeleitet.
te

Programmtests

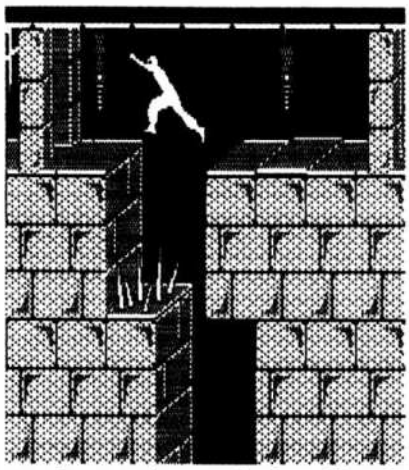
Name	Dizzy 10 - Journey to Russia
Hersteller	???
System	48k + AY
Preis	???
Bezugsquelle	SUC
Erscheinungsdatum	1996

In Russland gibt es wohl viele Dizzy-Liebhaber. Dies ist aber nicht der einzige Grund für die Dizzy-Welle aus diesem Land. Der Dizzy-Editor ist da und somit ist es jedem möglich, sein eigenes Ei-Adventure zu schreiben.
Ob das vorliegende Programm mit dem Editor gemacht wurde oder nicht, mag ich nicht feststellen. Überhaupt kann man nichts über den Programmierer herausfinden, kein Copyright, kein Name. Wäre die Schrift nicht kyrillisch, ich wüßte nicht wo es herkommt.
Damit wären wir auch schon beim höheren Schwierigkeitsgrad. Durch die kyrillischen Texte kann unsereins weder erfahren, welche Gegenstände man gerade aufnimmt (es sei denn es ist grafisch erkennbar) oder wer welchen Gegenstand haben möchte. Dies heißt also ausprobieren und zuerst klappte das nicht und ich wollte das Spiel hier eigentlich zerreißen. Dann ließ mir meine Dizzy-Spielernatur keine Ruhe und ich probierte es nochmal und siehe da, auf einen ganz normalen Baum kann man auf einmal springen, erwischt man nur die richtige Stelle. Seltsam. Die gefundenen Gegenstände einfach wahllos ausprobiert...oh, das eine war wohl eine ausfahrbare Brücke.....
Dizzy 10 ist zwar kyrillisch, aber spielbar. Kosten tut es erstmal nix, obwohl es keine PD ist. Aber der Hersteller ist ja nicht auffindbar und hat wohl auch kein Interesse es hier zu vertreiben.
Die Grafik ist wie bei jedem Dizzy-Spiel, also auch recht bunt. Der Sound ist sehr gelungen und überhaupt...scheinbar macht Dizzy immer Spaß.
te

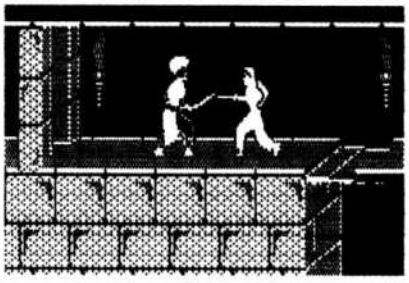
Programmtests

Name	Prince of Persia
Hersteller	Magicsoft/Nicodim
System	128k, Beta, MB 02, Tape
Preis	??Shareware??
Bezugsquelle	SUC
Erscheinungsdatum	1996

Kann es denn wahr sein. Ist es jetzt endlich soweit? Von dem existieren einer Beta-Disk-Version hatte ich ja schon gehört. Aber Omega hat es wahr gemacht und diese Version auch für das MB 02 umgeschrieben. Klar, daß diese Version auch mit Kassette läuft, aber das ist nicht sehr zu empfehlen, da sehr oft nachgeladen wird (nicht nur levelweise, auch mittendrin!).
Worum geht es? Eine Anleitung gibt es natürlich nicht und die Story habe ich schon wieder fast vergessen. Ein böser Zauberer hat auf jeden Fall eine hübsche Prinzessin entführt (oder war das bei Brimborian?) und der Prinz von Persien will sie befreien. Dazu muß er sich durch ein Labyrinth an Gängen wagen,



unzählige Schluchten überspringen, Fallgitter öffnen und Wächter bekämpfen. Die Anzahl der Leben ist nicht begrenzt, wohl aber die Zeit, die man insgesamt hat. In knapp einer Stunde muß die Prinzessin befreit sein und Frauen läßt man nicht warten.
Das tolle an Prince of Persia ist sicherlich nicht die Story oder das Spielprinzip. Es ist die Klasse, mit der das ganze programmiert wurde. Wie auch bei allen anderen Computerversionen, glänzt auch die Spectrum-Version durch erstklassige Animationen und Bewegungen. Das damalige Programmierteam des Originals hatte monatelang alte Filme angeschaut um die Bewegungen beim Schwertkampf realistisch zu gestalten. Sämtliche Bewegungsabläufe wurden direkt für die Spectrumversion übernommen. Farbig ist das ganze dann auch noch und damit eben rundum gelungen. Wie bei den Vorbildern ist auch hier nur an bestimmten Stellen ein Sound zu hören, z.B. wenn man das Schwert gefunden hat, ohne daß man nicht kämpfen kann.
Selbst die Einleitung und die Zwischensequenzen sind dem Orginal nachempfunden so daß rundum von einer gelungenen Konvertierung gesprochen werden kann.
Wie bereits im Artikel über Software aus Russland beschrieben, wird das Spiel nur in Russland von privat verkauft. Es gibt keinen Vertrieb. Dennoch gebe ich das Spiel weiter, mit der Bitte, an die Adresse des Authors doch etwas Geld (5,00 DM Schein) per Einschreiben zu senden. Das ist für einen Russen viel Geld und Devisen sind dort sowieso wertvoll.
te



Demo-Ecke

Jau, hier ist sie wieder, die Ecke in diesem Heft auf die ihr alle gewartet habt. Auch diesmal gibt es wieder jede Menge neuer Stuff. Eigentlich wollte ich ja auch eine neue Demo schreiben, aber ich muß ja immer noch für den ausgebüxten Xterminator ran und diese Demoecke schreiben. Nun den, wir wollen uns nicht lange aufhalten, denn es gibt jede Menge zu berichten:

Balldreams 2 (Flashsoft)

Diese Demo enthält sogar zu Beginn eine Abfrage ob ein Pentagon oder ein Scorpion Rechner angeschloßen ist. Nun, ich kenne beide Rechner nicht, aber die Scorpion Version läuft schneller auf meinem Spectrum +2. Im übrigen habe ich gehört, daß die russischen Pentagon-Demos ganz gut auf dem +2A laufen sollen, weil dieser etwas schneller wäre. Tja, dies wäre dann wohl ein Pluspunkt für diesen Rechner.

Nun Balldreams 2 begrüßt uns erstmal mit gutem Sound, einem kleinen Wave-Scroller und einem Sterne-Scrolling im Hintergrund. Im oberen Bereich findet sich ein Sound-Analyzer, der aber nicht besonders aussieht, kann aber besser sein bei einem der oben genannten Rechnern. Im zweiten Teil bewegt sich eine Kugelkette auf dem Bildschirm. Ähnliches gab es in Deutschland schon von MEZ vor ca. 5 Jahren. Aber das ganze ist recht schnell und läßt sich verändern. Dazu eine einfache Scrolline.

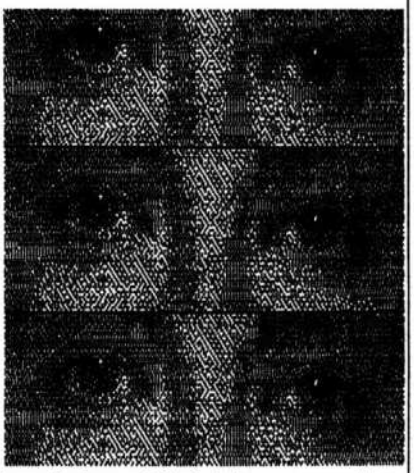
Im dritten Part bewegt sich eine große Anzahl Punkte in unregelmäßigen Geschwindigkeiten von unten nach oben. Darüber gelagert ist ein Balldreams-Logo und am oberen Bildschirmrand findet sich der FLASH-Schriftzug. Dazu der obligatorische Sound und Scroller.

Gleich zwei wilde Scroller kommen im 4. Part. Wirklich toll ist aber der Effekt der 64 kleinen Kreise, die sich ständig drehend aus dem Bildschirm ein- und ausscrollen. Zuletzt wird noch ein Sound angekündigt, der wohl nur über eine spezielle Soundbox oder Buchse ausgegeben wird. Jedenfalls habe ich diese nicht und darum kommt bei mir nix.

Balldreams 2 enthält eine Menge toller Effekte, aber bei der Masse an Demos die zur Zeit herauskommen, sticht es kaum heraus.

Vibrations (Dream Makers)

Die Demo-Show "Enlight 96" in Petersburg hat uns eine Menge Demos beschert. Den 2. Platz belegte diese Demo der Dream Makers. Wie gewohnt von dieser Gruppe ist die Aufmachung hervorrangend. Man sieht sich das ganze quasi wie einen Film an. Im Vorspann werden erstmal ein paar Daten wie Namen der Coder usw. bekanntgegeben, in dem die Schrift eingeblendet und dann vergrößert wird. 48k User werden übrigens ganz anders begrüßt. "FUCK OFF" steht da in großen Lettern. Auch eine Art jemanden zum "upgraden" zu überreden.



Anschließend macht sich schon bemerkbar, daß ich keinen Pentagon habe. Dennoch sieht es gut aus, wie einige Augen den Bildschirm entlanghuschen und die Farbe verändern. Noch einige Objekte werden rasend schnell gedreht bevor es dann wirklich fantastisch wird. Rasend schnell geht das Blickfeld über eine imaginäre Oberfläche mit dem Schriftzug RUSH 1996 mittendrin. Wahnsinn und so bunt. So langsam gehen mir wirklich die Worte aus. Eine Säule wird noch verformt, dann bewegt sich eine Kugelmatte über den Bildschirm, löst sich dann auf und wird zu vielen einzelnen Kugeln. Die Grüße

Demo-Ecke

an alle möglichen Gruppen dürfen natürlich nicht fehlen. Weiter geht es mit 2 bunten Lichtkegeln, die über das Bild huschen und dann folgt ein Interlace Bild, über das einige Grüße gescrollt werden. Uff, ich bin am Ende, total fertig. Es werden noch einige Infos eingeblendet, während im Hintergrund einige Formationen bewegen. Mensch, ihr Demomaker, überlegt euch mal das es Leute gibt, die das alles beschreiben sollen. Ich fasse nochmal kurz zusammen, gute Grafik, Tekkno-Sound, total neue Effekte = muß man gesehen haben.

Mental Masturbation (Dream Makers)

Wer noch nicht genug hat von sagenhaften Effekten, der kann sich auch noch eine etwas ältere Demo reinziehen.
Wieder mit Tekkno-Sound versehen, werden zuerst einige Logos mittels einem schönen Morphing-Effekt dargestellt, bevor einige Sternchen in Formation umherwirbeln. Riesige Bälle verblüffen ebenso wie ein schöner Plasma-Effekt, von dem ich einst dachte das er nur auf 16-Bit Maschinen möglich wäre.

So langsam packt es dann mein Spectrum nicht mehr, der Sound wird langsamer und verstummt bis auf einige schrille Töne. Der Grund: Eine schöne Wüstenlandsc haft wird von links nach rechts und andersrum in einem schönen Halbbogen geschwungen. Aber das ist noch nicht alles, in einem kleinen Fenster passiert das gleiche nochmal, nur eben kleiner, aber völlig synchron. Leider ist nicht nur der Sound, sondern auch das Bild teils etwas zerstört. Auswirkungen der Pentagon-Programmierung. Ob das Demo eigentlich weitergeht, weiß ich nicht, mein Specci jedenfalls bewegt scheinbar endlos diese Landschaft.

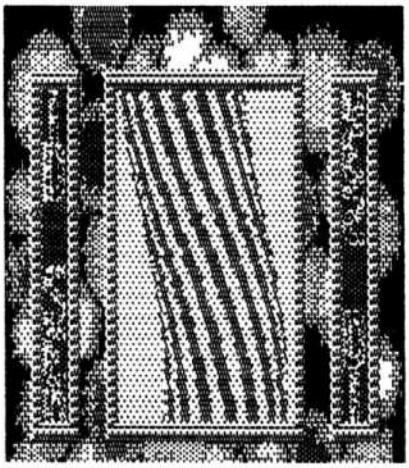
Musik on Interrupt (FIL und andere)

Auf der Enlight 96 wurden, wie auf Demomessen üblich, verschiedene Wettbewerbe durchgeführt. Es ging nicht nur um die beste Demo, auch einzelne Sounds wurden bewertet.
Alle teilnehmenden Sounds wurden später in einem Demo zusammengefaßt, welche die spätere Rangliste aufzeigt. Diese Demo haben wir jetzt hier vorliegen und können die Qualität der russischen Soundgurus bewundern. Insgesamt muß man sagen, daß die Russen (sorry für all die Ukrainer, Litauer usw. die ich hier zusammenfasse) zwar im Coden Nr. 1 sind, bei den Sounds aber noch was zulegen können. Beeindruckt hat mich nur der Song auf Platz 1. Robert Miles läßt grüßen, aber was steckt wohl hinter dem Titel "Likemya"?

Dies Irae (Exodus)

Es scheint wohl nötig, mal wieder darauf hinzuweisen, daß Demos nicht nur aus Russland kommen. Deshalb ist das vorliegende Demo auch aus Polen. Jordan hat vollendet, was er mit DC Pak angefangen hat. Die Musik ist übrigens zumeist von einem alten Bekannte: AGENT X.
Nach einer kurzen Einführung (Scroller von unten nach oben) geht es auch los, unterbrochen von einem netten Decrunching-Effekt zwischen den Parts.
Im sozusagen ersten "richtigen" Part baut sich erst langsam ein Bild auf, in dessen Mitte immer wieder neue Muster und Kugeln wirbeln. Scroller und Sound müssen wohl nicht erwähnt werden, das gehört wohl schon dazu.

Demo-Ecke



Im nächsten Part sehen wir eine schlängelnde Säule, die absolut soft gedreht wird und weitere Muster die zeigen, was mit dem Spectrum möglich ist. Der dritte Part entführt uns in die Welt der Sounds. Ein ganz netter Sample-Song düdelt vor sich hin und bringt einen eigenartigen Equalizer zum schwingen. Der nächste Part ist leider auch kein Hit. Was nützt es, das die Muster in dem kleinen Fenster, in dem auch der Scroller seine Wellen schwingt, Echtzeit-kalkuliert ist, optisch macht das keinen Unterschied zu Dingen die man schon so oft gesehen hat. Auch die Kugelmatte die danach folgt beeindruckt längst nicht mehr. Exodus selbst hat in diesem Bereich wohl Standards gesetzt, die sie selber nicht mehr überbieten können. Die Vektoren im 4. Part sind da schon eher geeignet zu beeindrucken. Allerdings habe ich Echologia gesehen und was da gezeigt wurde ist schwer zu übertreffen. Aber immerhin, die Qualität kommt in etwa ran, etwas neues ist es aber nicht. Der Abspann spiegelt dann den Vorspann wieder, natürlich mit anderem Text. Jordan kündigt an, das es ihm nicht ausmacht wenn einem die Demo nicht gefällt, weil es sowieso seine letzte ist. Es gibt keine Chance noch mehr seiner Produktionen zu sehen....diesen Monat natürlich!

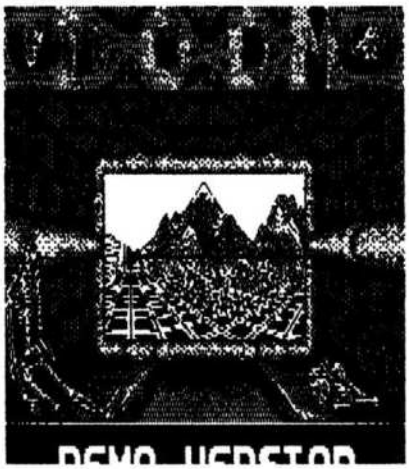
Jetzt aber genug. Ich weiß gar nicht, ich habe noch genug Demos um 3 Ecken zu schreiben, aber irgendwo ist Schluß. Bis zum nächsten Mal (solange sich kein anderer findet).

Bye Byte F.B.I. of the UvS

EXKLUSIV PREVIEW:

Einfach nur DUMM!?!

Ob auf PC oder Playstation, dieses Spiel kennt nun wirklich (fast) jeder, obwohl es von der Bundesprüfstelle wegen zu hoher Brutalität indiziert wurde und daher der echte Name des Spiels in den Deutschen Medien nicht erwähnt werden darf.
Nennen wir das Spiel einfach DUMM und werfen wir einen Blick auf das Spectrum DUMM-DEMO, das irgendwann einmal ein Spiel werden soll.
Obwohl die Grafik natürlich schlichter gehalten wird, gleicht die Spectrumversion ziemlich dem Original. Das Spielfenster ist recht klein, dafür die Grafik schnell und flüssig. Ballern ist erlaubt, 3 Waffen und die Fäuste stehen zur Auswahl. Nur die Gegner fehlen noch und damit verliert DUMM erstmal seinen Reiz. Über das Bild übrigens nicht wundern, aus irgendeinem Grund fehlen in jedem SNAP die Mauern.



Ich glaube wohl kaum, daß bei der Spectrumversion wirklich eine Atmosphäre wie bei anderen Versionen entstehen kann, aber ich lasse mich gerne überraschen. Wäre nicht das erste Mal, daß die Russen einen mit einer hervorragenden Konvertierung in Erstaunen versetzen.
te